

## QUATRE CANTONS

### Explicació:

Es delimita un camp quadrat marcat amb 4 cons. En cadascun dels cons hi haurà una parella de jugadors. També jugarà una altra parella que es col·locarà al mig del quadrat. A la veu d'aquesta parella, totes han de canviar de con.

La parella que es quede sense cap con, serà la que es col·loque al mig i es continuarà jugant igual.



## LA CORDA

### Explicació:

Dues persones donen corda, una bota i la resta esperen en filera per a botar la corda. Mentre es bota es sol cantar una cançó fins que es falla. Si aplega al final de la cançó ha d'intentar eixir sense tocar la corda.



## EL MOCADOR

### Explicació:

Es fan dos grups i es col·loquen en dues ratlles, enfrontats. Cada jugador es posa un número. Enmig està la "mare" amb un mocador i és l'encarregada de dir un número. El qui tinga eixe número ha d'intentar agafar primer el mocador i tornar al seu camp sense que l'atrapen.



# IV TROBADA ESCOLAR DE JOCS TRADICIONALS 2010

BENIDORM, 7 DE MAIG DE 2010

POUESPORTIU POIETES



## IV TROBADA ESCOLAR DE JOCS TRADICIONALS 2010

### ORGANITZA:

CEIP Aitana	CEIP Mestre Gaspar López
CEIP Ausiàs March	CEIP Miguel Hernández
CEIP Bautista Lledó	CEIP Murtal
CEIP Els Tolls	CEIP Puig Campana
CEIP Gabriel Miró	CEIP Serra Gelada
CEIP La Cala	CEIP Vasco Núñez de Balboa
CEIP Leonor Canalejas	CC Ntra. Sra. de Los Dolores

### PATROCINA



Excm. Ajuntament de Benidorm

### COORDINA



### COL-LABORA



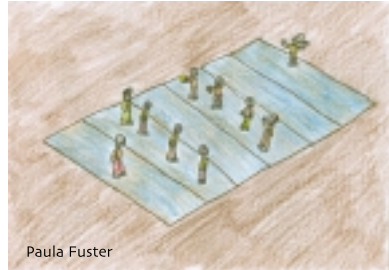
## LA TROMPA

### Explicació:

La trompa o baldufa s'enrotlla bé amb un fil o una corda fina i després cal llançar-la fent un moviment d'estirar la corda perquè isca cap endavant sense perill. Hi ha moltes modalitats de joc, com per exemple veure qui la fa ballar més temps.



## CEMENTERI



### Explicació:

Es marquen les ratlles del terreny de joc: una central, les dos dels cementeris i les laterals. Juguen dos equips enfrontats que han de llançar la pilota per intentar "matar" els jugadors contraris i enviar-los al cementeri, des d'on llançaran per intentar salvar-se'n.

Guanyarà l'equip que aconseguisca "matar" tots els jugadors de l'equip contrari.

## BIRLES

### Explicació:

Es juga amb 6 birles i 3 motxos. Cada jugador ha de fer 3 llançaments per tractar de deixar només una birla en peu. Si açò s'aconsegueix es diu "bona" i val un punt.



## CAIXÓ

### Explicació:

Necessitem un caixó de fusta col·locat mirant cap al llançador i tres monedes o xapes. El jugador o la jugadora que més monedes deixe damunt de les fustes del caixó guanya la mà.



## CURSA DE SACS



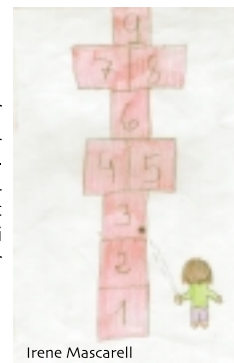
### Explicació:

Tots els jugadors es col·loquen en la ratlla d'eixida amb les cames dins d'un sac, que és subjecta amb les mans. Al senyal, ixen tots els corredors i guanya el jugador que aplega abans a la ratlla d'arribada.

## SAMBORI

### Explicació:

Es dibuixa un sambori al terra. El primer jugador llança la tella al quadre número 1 i fa tot el recorregut a la pota coixa i sense xafar cap ratlla. Al tornar arreplega la tella, sense poder posar el peu a terra i finalitza el recorregut. Aquest moviment es farà amb tots els números dibuixats al sambori fins que es falle. Quan açò passa ix el jugador següent.



## CITCUIT DE XAPES

### Explicació:

Es juga una volta hem pintat un circuit al terra i cada jugador té una xapa. Les xapes es col·loquen a l'eixida i per torns es colpeja la xapa amb el dit per a fer-la aplegar a l'arribada. Si la xapa se'n ix es perd el torn.



## SET I MIG



### Explicació:

Es marca el quadre de joc i la ratlla de llançament. Cada jugador llança tres telles i ha d'intentar sumar 7 i mig o la màxima puntuació possible sense passar-se'n. Si la tella toca qualsevol ratlla val mig punt. Totes les altres zones tindran la puntuació a sumar pintada al terra.

## ARRIMADETA

### Explicació:

Es marca una línia al terra que ens servirà com a referència. Els xiquets i les xiquetes han de llançar una tella o un cromo i intentar deixar-lo el més arrimat possible a la línia.

